

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 06-301609

(43)Date of publication of application : 28.10.1994

(51)Int.Cl.

G06F 13/00

A63F 9/00

A63F 9/22

G06F 9/445

H04B 7/14

(21)Application number : 05-113908

(71)Applicant : RICOS:KK

(22)Date of filing : 15.04.1993

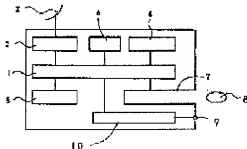
(72)Inventor : TSUMURA MIOJI

(54) GAME DATA TRANSFER SYSTEM

(57)Abstract:

PURPOSE: To improve user's convenience and to eliminate the necessity of stock management by allowing a host station to transmit stored game data by satellite communication and allowing each terminal equipment to select the stored gate data and write the selected data in an optical disk.

CONSTITUTION: The host station stores much gate data and cyclically transmits these stored data to all terminal equipments by satellite communication. On the other hand, each terminal equipment receives these game data through an antenna 2 and a tuner 3 and manages/stores the received data in a large scale storage device 4 in each file. When a user selects required game data out of data stored in the device 4 at the time of writing the game data in an optical disk 8, a controlling CPU 1 reads out a necessary file from the device 4 by using a RAM 6 as a working area and writes the read file in the disk 8 in accordance with a prescribed format. Consequently the user can quickly obtain the required game and the stock management in each game is made unnecessary.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 29.02.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 13.03.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of 2001-05721]

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-301609

(43)公開日 平成6年(1994)10月28日

(51)Int.Cl. ¹	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
G 0 6 F 13/00	3 5 1 E	7368-5B		
A 6 3 F 9/00	Z	8703-2C		
9/22	H			
G 0 6 F 9/445				
	9387-5B	G 0 6 F 9/ 06	4 2 0 J	
審査請求 未請求 請求項の数 1 F D (全 4 頁) 最終頁に続く				

(21)出願番号 特願平5-113908

(22)出願日 平成5年(1993)4月15日

(71)出願人 391040489

株式会社リコス

大阪府大阪市都島区都島南通 2丁目1番1
-805号

(72)発明者 津村 三百次

大阪市都島区南通 2丁目1番1-805号

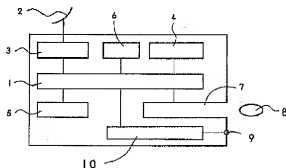
(74)代理人 弁理士 濱田 俊明 (外2名)

(54)【発明の名称】 ゲームデータの転送システム

(57)【要約】

【目的】 利用者にとってはいち早く好みのゲームを手でできる一方、メーカーにとっては各種ゲームごとの在庫管理を必要としないゲームデータの転送システムを開示する。

【構成】 多数のゲームデータを保有し、これらのゲームデータを衛星信号でサイクリックに送信するホスト局と、上記ゲームデータを受信する端末装置とからなり、この端末装置は上記受信したゲームデータをファイル単位で蓄積する大規模記憶装置と、上記大規模記憶装置から選択した1つのゲームデータを光ディスクに書き込むためのインターフェイスと、上記書き込みを指示するための操作パネルとからなる。



【請求項の範囲】

【請求項1】多数のゲームデータを保有し、これらのゲームデータを衛星信号でサイクリックに送信するホスト局と、上記ゲームデータを受信する端末装置とからなり、この端末装置は上記受信したゲームデータをファイル単位で蓄積する大規模記憶装置と、上記大規模記憶装置から選択した1つのゲームデータを光ディスクに書き込むためのインターフェイスと、上記書き込みを指示するための操作パネルとからなることを特徴とするゲームデータ転送システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、衛星通信によって端末装置に伝送したゲームデータを別の記憶媒体に転送して、この記憶媒体を利用してゲームを楽しむための一連のシステムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来からコンピュータゲームが盛んであるが、利用者はこれらゲームを楽しむ場合、市販されているゲームソフトとゲーム専用処理装置を用意し、ゲームソフトを処理装置に装着あるいは挿入してこれを行っていた。すなわち、ゲーム専用処理装置のインターフェイスに対応したゲーム用カートリッジを用意する必要があった。このゲーム用カートリッジは内蔵半導体メモリを記憶媒体としてゲームデータを蓄積しているものである。また、コンピュータゲームは汎用のパーソナルコンピュータでも楽しむことができ、さらにゲームデータを電話回線等を利用したコンピュータ通信によって利用者に伝送することもできるが、利用料金徴収を考慮すれば業務用としてはこの方式を採用することはできない。

【0003】ところで、近年、情報の複雑化、高品質化を背景に、処理するデータのサイズが大きくなりやすく、これに対応すべく高密度記憶ディスクが注目されている。すなわち、要すれば、音声・グラフィックス等の情報をデジタルデータとして、コンパクトディスクなどの光ディスクに記憶させている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上述したように、ゲームデータが書き込まれたゲーム用カートリッジを購入して、これをゲーム専用処理装置に装着、または挿入して遊戯する方式であれば、利用者は常に自分が欲しいゲーム用カートリッジを特定して購入しなければならぬ。しかし、欲しいゲームに人気が集まった場合、メーカー側の在庫がなくなり、利用者にとっては欲しいゲームが欲しい時期に入手できない上、メーカー側にとっても販売の機会を逃してしまうという問題がある。その反面、メーカー側は、どのゲームに人気があるか事前に予想することは困難であり、生産過多によって不良在庫が多発する恐れもある。

【0005】本発明では、これら利用者およびメーカーが

従来有していた問題を同時に解決するものであり、利用者にとってはいち早く好みのゲームを入手できる一方、メーカーにとっては各種ゲームごとの在庫管理を必要としないゲームデータの転送システムを開示することを目的とするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明では、上述した目的を達成するために、基本的には多数のゲームデータを保有し、これらのゲームデータを衛星通信でサイクリックに送信するホスト局と、上記ゲームデータを受信する端末装置とからなる構成とした。そして、端末装置は上記受信したゲームデータをファイル単位で蓄積する大規模記憶装置と、上記大規模記憶装置から選択した1つのゲームデータを光ディスクに書き込むためのインターフェイスと、上記書き込みを指示するための操作パネルとからなり、装着した光ディスクに対して選択したゲームデータを書き込むという手段を採用した。

【0007】

【作用】ホスト局と端末装置とは衛星通信によって連絡されており、ホスト局から端末装置に対して一方通信手段を実現している。この通信モードによってホスト局が保有しているゲームデータをサイクリックに伝送するという作用を行う。また、端末装置は受信したゲームデータから、利用者が指定したゲームデータを光ディスクに書き込むという作用を行うもので、インターフェイスが光ディスクの格納部分として機能する。また、光ディスクはその記録面にレーザ光でデジタル形態の信号が記録されるものであり、記録方式は1回限り書き込み可能な追記形、あるいは繰り返し書き換え可能な何れでも良いものとする。こうした光ディスクは、何れの記録方式でゲームデータが書き込まれた場合でも、同様の書き出し装置によって信号が取り出せるという作用を持つ。

【0008】

【実施例】以下、本発明の一実施例を添付した図面に従って詳述する。先ず本発明では基本的な構成として、ホスト局と、これを中心とした多数の端末装置とからなる。そして、ホスト局から全端末装置に対しては衛星通信によってゲームデータを送信している。ゲームデータの送信モードは一方方向通信であり、端末装置からホスト局に対しては原則通信は行われない。しかし、端末装置からホスト局に対してリクエストなどによる情報を伝送する必要がある場合には、電話回線等の別の通信媒体を利用することになる。ここで、ホスト局からは複数のゲームデータがバケット通信によってサイクリックに送信されている。

【0009】上述したシステムを基準として、端末装置は図1に示した構成を採用している。図面中、1は端末装置全体を制御するための制御用CPU、2は衛星通信用のアンテナ、3はチューナ、4はサイクリックに伝送されてくるゲームデータをファイル単位で管理、蓄積す

るためのハードディスクなどの大規模記憶装置、5はゲームデータを大規模記憶装置4から別の記憶媒体に書き出すための指示を行うときに操作する操作パネル、6は制御用CPU1が各種の処理を行うときに利用する作業領域であるRAMである。また、7は光ディスク8のインターフェイスであって、ゲームデータを書き込む場合に光ディスク8を挿入する部分である。

【0010】上述した構成において一連の動作を説明すると、まずホスト局からはゲームデータがサイクリックに送信されている。ここで、ゲームデータとは特定のゲームに必要なプログラムとグラフィックスなどのマップデータなどを全て含むものとする。ホスト局から伝送されるゲームは、たとえばホスト局が保有しているゲームデータ全てを対等の条件でサイクリックに伝送することもできるし、最新のゲームデータに優先して伝送時間を与え、新しいゲームデータほど伝送機会を多くすることも自由である。これらの方法は主にホスト局における営業上での選択にすぎない。一方、各端末装置ではアンテナ2およびチューナ3を介してゲームデータが次々と受信され、大規模記憶装置4に蓄積される。この場合、既に大規模記憶装置4に蓄積されているゲームデータは重ねて記憶する必要はないので、制御用CPU1がこれらと比較して重複するゲームデータは読み飛ばされる。このような手段によって端末装置には多数のゲームデータが蓄積される。

【0011】続いて、利用者が光ディスク8にゲームデータを書き込む場合には、まず光ディスク8を矢印の方向からインターフェイス7に装着した後に操作パネル5を操作して、大規模記憶装置4に現在蓄積されているゲームデータの中から好むゲームデータを選択する。この場合、現在大規模記憶装置4にどのようなゲームデータが蓄積されているのか、オペレータに知らせるために、ディスプレイインターフェイス9を設け、端子10を介してディスプレイ（図示せず）を接続することによって、視覚的に把握することができ、便利である。そうすると、制御用CPU1はRAM6を作業領域として大規模記憶装置4から必要なファイルを読み出し、予め定められたフォーマットに従って光ディスク8の記録面にデータが書き込まれる。

【0012】なお、端末装置をゲーム遊戯者がそれぞれ保有する場合には、大規模記憶装置4から一度書き出し

たゲームデータは消去するようにしても良い。一方、端末装置を特定の基地に設置する場合には、大規模記憶装置4の容量は大きいほど良く、多数のゲームデータを格納できるようにしておく。また、一度書き出したゲームデータであっても消去は行われない。

【0013】

【発明の効果】本発明では、ホスト局から端末装置に対してサイクリックに伝送されるゲームデータを一旦大規模記憶装置に格納しておき、利用者は何も書き込まれていない光ディスクに対して好みのゲームデータを書き込むことができるようにした。従って、メーカ側にとってはホスト局にゲームデータを登録するだけで需要者に対してゲームソフトを供給することができ、ゲームソフトの在庫管理や在庫調整をする必要が皆無となった。

【0014】一方、利用者にとっても何も書き込まれていない光ディスクを購入し、これをインターフェイスに装着するだけで好みのゲームソフトが書き込まれた光ディスクに変換することができ、ゲームソフトの品切れを心配する必要がなくなった。また、光ディスクは初期化された記録面を有するだけなので、メーカ側にとって在庫調整を厳格に考慮する必要がないと同時に、量産に向けた体制を整えることが容易になる。さらに、高密度記憶ディスクとして光ディスクを採用したので、ゲームデータのデータサイズを考えれば、この光ディスクは小型とすることができ、これに伴ってゲーム処理装置についても同様にできるなど、有効なシステムとすることができた。

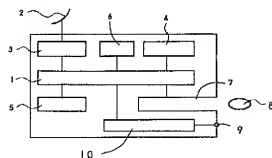
【図面の簡単な説明】

【図1】端末装置を示すブロック図

【符号の説明】

- 1 制御用CPU
- 2 アンテナ
- 3 チューナ
- 4 大規模記憶装置
- 5 操作パネル
- 6 RAM
- 7 インターフェイス
- 8 光ディスク
- 9 ディスプレイインターフェイス
- 10 端子

【図1】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. 5

H 0 4 B 7/14

識別記号

序内整理番号

8226-5K

F 1

技術表示箇所